
SatyrE
les Codex
Un Compendium des Royaumes Crépusculaires



Le Codex des Satyres

Et je reste persuadée
Que tu plaisais aux charmantes muses,
Par cette limpide volonté
De faire plaisir, de savoir et de se libérer.

Épitaphe de Rossombre.

XUup mini-release



Crédits

Textes
Grégoire Laakmann

Corrections
Franck Plasse

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
À Matthias et à ses robes évanescentes,
À Guillaume et à ses ablations matinales,
À Grégory et à sa capacité à s'intriguer lui-même,
vieux compagnons de route qui font vivre AGONE.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire



Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75 020 PARIS
info@multisim.com

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes crépusculaires qui, comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris, renseigne sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste: faut-il interdire aux joueurs de lire le Codex des saisonins? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tous les satyres inspirés!

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde!

L'Harmonde

Ils passaient tous comme l'éclair
Et les robes volaient en l'air,
Bientôt le pied vacille...
Le rouge leur montait au front
Et l'un sur l'autre, dans le rond,
Tous tombent à la file!

Fragments du *Bon Vivre*
du rhapsode Mélanchæte.

HISTOIRE DU DÉCAN

GENÈSE

Dans le domaine de la Matrone des Graines, au plus profond de la Forêt d'Ébène, les satyres naquirent des arbres qui entouraient les Racines Aînées. Ils s'extirpèrent des troncs sous l'œil émerveillé de la Vierge aux Fleurs, la Dame du Printemps, et de ses premiers enfants. Une grande fête marqua l'événement. Les satyres firent preuve d'un goût immodéré pour la chair et la boisson. Leur don le plus précieux se révéla aussi: le lendemain, alors qu'ils tentaient de se remémorer les bons moments de la soirée, rendus brumeux par les excès, les satyres parvinrent à reproduire certaines scènes par la magie de leur regard. Les satyres étaient ainsi faits qu'ils pouvaient capturer l'essence même de certains instants qu'ils vivaient. Ils étaient ensuite capables de les manifester. Les satyres appelèrent ce don merveilleux l'Onyre.

Peu après leur naissance beaucoup partirent gaiement afin de découvrir les mille et un trésors de l'Harmonde. D'autres restèrent, totalement éblouis par la beauté de leur Dame. Alors que les lutins et les poucets considéraient la Dame Verte comme une mère, les satyres en firent l'incarnation de la femme idéale. Elle était

leur vierge farouche. Ils n'avaient de cesse de la courtiser, là où lutins et poucets voulaient seulement plaire. Mais alors que les lutines devaient sans cesse craindre l'assaut d'un satyre amouraché, les tensions naquirent.

Les vagabonds bestiaux

Les satyres étaient les derniers des saisonins du printemps et ils portaient en eux les germes de l'été. Loin de l'insouciance juvénile des lutins et des poucets, ils avaient une soif sauvage de liberté et d'appropriation des plaisirs de l'Harmonde.

Ils étaient alors de fières créatures. Leurs sabots fourchus parcouraient les forêts, écrasant sans pitié les branches et les insectes. Leur front s'ornait de deux cornes longues et annelées qui s'arquaient vers l'arrière. Leur rire guttural se répandait dans les vallées, leur odeur musquée charmait les animaux dans leur sillage. Rapidement, la Marque brune, symbole de la gent caprine, s'imposa dans le domaine du printemps. Elle s'étendit aussi dans tout l'Harmonde. Car les satyres étaient nomades. Ils voyageaient sans cesse, rencontrant les autres saisonins et les humains.

Malheureusement, leur appétit insatiable fut la cause de bien des problèmes. Parfois aveuglés par leur désir, les satyres étaient prêts à tout pour s'accoupler. Nulle perfidie, nulle violence n'était alors trop grande. Les communautés saisonines décidèrent de les chasser. Quant aux humains, encore plongés dans un état quasi-sauvage, ils ne pouvaient que craindre ces êtres alliés aux animaux. Les satyres firent l'objet de nombreuses légendes destinées à apeurer les jeunes filles. Ils étaient les rôdeurs lubriques cachés dans l'obscurité.



Le Roi Cornu

L'avènement du Monarque des Jonquilles balaya le joug des satyres. Ce Roi du Printemps était né des Racines Aînées elles-mêmes. Il devint le préféré de la Dame Verte, son consort. Les satyres restés dans la Forêt d'Ébène ne purent supporter cet affront. Eux qui avaient courtisé la Dame pendant si longtemps, ne pouvaient accepter que cet être végétal prenne la place qui leur était due auprès de la Vierge aux Fleurs.

Alors ils s'écartèrent et empruntèrent des sentiers qu'eux seuls connaissaient. Accompagnés de dryades et de nymphes à la beauté incomparable, ils se lancèrent dans un rituel de fertilité que l'Harmonde n'avait encore jamais connu. Les corps s'entrelacèrent, s'échauffèrent et firent du sol un creuset. Alors, la sueur musquée des satyres et les vestiges de leur semence enfantèrent un arbre majestueux. Au bout de six semaines, son tronc s'ouvrit avec fracas et un nouveau satyre apparut. Il était grand et fort. Et son front s'ornait de ramures magnifiques. Son regard de braise allumait le cœur de toutes les créatures qu'il croisait. Les satyres le baptisèrent Orthéniax.

Il était fait pour dominer. Orthéniax, le Roi Cornu, commandait à tous les animaux du printemps.



La naissance de la Mère

Un jour enfin, il se présenta à la cour de la Vierge aux Fleurs. Les Racines Aînées tressaillirent à son approche. Il était suivi de nombreux animaux, dont ses alliés les plus fidèles, les sangliers. Face à la Dame, il se prosterna et la vénéra. Il lui fit mille cadeaux et entraîna son entourage dans de nombreuses danses. Car il

n'avait pas son pareil pour faire chanter le roseau. Dans une éternité faite d'amusements et de rires, Orthéniax parvint à tromper la vigilance de la Vierge aux Fleurs. Il sut ainsi l'éloigner du reste de la Cour printanière. Dans ses jeux, il l'emmenait toujours plus loin. Et elle dansait, elle riait, insouciante. C'est ainsi qu'Orthéniax réussit à l'attirer au Pays des Neiges éternelles. Instantanément, lorsque la Vierge aux Fleurs posa le pied sur le domaine de l'hiver, elle sombra dans un profond sommeil. Désormais, elle appartenait tout entière à Orthéniax.

Mais le satyre n'eut guère le temps de profiter de sa situation. Car déjà le Monarque des Jonquilles arrivait, accompagné de la Cour printanière. Alors Orthéniax se releva et, d'un geste rapide, il arracha l'un des bourgeons qui parsemaient la verte chevelure de sa Dame. Puis il s'enfuit, au-delà des parages de la Forêt d'Ébène.

Comprenant que la Dame du Printemps lui échapperait toujours, Orthéniax décida de la remplacer. Utilisant les rites secrets de fertilité des satyres, il ensemença la graine dérobée à la Dame. Durant six semaines, il veilla sur l'arbre. Et enfin, naquit la Mère, la première des femmes satyres. Elle et Orthéniax fondèrent une nouvelle cour, loin à l'ouest de la Forêt d'Ébène. Le couple royal attira nombre de satyres, mais aussi d'autres créatures sujettes à l'influence de la Marque brune. Parmi les Merveilles, les centaures et les nymphes se joignirent ainsi à la Cour caprine.



La fin d'Orthéniax

Autour de la Dame du Printemps, de nombreuses voix s'élevèrent pour condamner l'attitude d'Orthéniax et demander la destruction de la Cour caprine. Les lutins et les poucets considéraient qu'il ne devait y avoir de rivale de la Cour du Printemps. Le Monarque des Jonquilles se fit le champion de la Vierge aux Fleurs. Il leva l'Ost printanier et partit en guerre contre les fidèles d'Orthéniax.

Les saisonins du printemps ne sont usuellement pas gens d'armes. Les seules batailles qu'ils connaissent sont querelles sans lendemain et joutes oratoires. Mais la menace du Signe de la Bête, incarné par Orthéniax, était trop grande. L'animalité ne devait pas l'emporter. La guerre fut titanesque. Lutins contre satyres, trolls contre centaures, dryades contre nymphes... Le domaine d'Orthéniax fut ravagé. Lui-même fut défait en combat par le Monarque des Jonquilles qui l'emprisonna dans une gangue de lierre.

Alors vint la Matrone des Graines. Elle condamna la folie des satyres. Afin de les punir, elle fit tomber leurs cornes sur le sol. Ainsi perdirent-ils l'objet de leur fierté. Puis elle se tourna vers Orthéniax. Puisqu'il avait tant voulu incarner la bestialité des satyres, elle le fit animal. Il ne conserva pour lui que ses ramures. Son destin serait désormais de poursuivre les biches innocentes, inlassablement. Ainsi le roi des satyres devint-il le premier des cerfs, le seigneur de la forêt.

Enfin, la Dame considéra la Mère. Elle ne pouvait rien contre elle car, née d'une de ses graines, la femme satyre était immortelle. Elle l'exila donc.



Le don de l'Armance

Le Monarque des Jonquilles décida de faire un don aux satyres. Il leur offrit la capacité de faire naître une plante directement de leur semence. Née de la satisfaction de leur appé-

tit sexuel, la mandragore permettait d'échapper un temps aux affres du désir. Les satyres, en utilisant régulièrement cette plante, changèrent leur nature. Ils goûtèrent à de nouvelles jouissances : la séduction, la romance... et l'amour. Ils décidèrent d'appeler ce jeu sans cesse renouvelé l'Armance. C'était l'art de satisfaire les désirs d'une femme, pour mieux lui plaire encore.

Avec l'Armance, les satyres surent définitivement échapper au Signe de la Bête. Ils reconnurent le Monarque des Jonquilles comme un bienfaiteur.

Ils reprirent alors leurs voyages incessants, se plaisant à séduire les saisonines, les nymphes et les dryades. Malheureusement, ils ressentirent rapidement les premières tensions qui mèneraient à la guerre. Les Décans se firent les champions de leurs saisons et ne rêvaient plus que d'instaurer leur règne hégémonique sur tout l'Harmonde. Le vagabondage des satyres était, pour beaucoup, un facteur de chaos. Ils nuisaient à l'instauration durable d'une saison dans une région. On commença alors à les chasser, puis à les exécuter. Ainsi les autres saisonins espéraient empêcher la venue du printemps en leurs domaines.

La Guerre des Décans

La Forêt d'Ébène fut le théâtre des premiers conflits. Les saisonins y avaient leurs origines et refusaient de partager ce sanctuaire vaste comme un royaume. Alors que les Dames ne s'intéressaient guère aux querelles de leurs enfants, les saisonins avaient besoin de chefs pour les guider. Ceux du printemps se tournèrent naturellement vers le Monarque des Jonquilles. Celui-ci entendait bien conserver son autorité sur les arbres et clairières entourant les Racines Aînées. Il dut vite déchanter. La guerre se déclara, tel un incendie, et embrasa la forêt des origines.

On raconte que les forces de la nature, déchaînées, furent telles qu'elles provoquèrent la submersion de la forêt. Les éléments s'acharnèrent sur les combattants. Tremblements de terre, tempêtes et raz de marée laissèrent peu de survivants. Et enfin, la Forêt d'Ébène fut engloutie par les eaux. Seuls ses parages échappèrent au désastre. Le Golfe d'Ébène fut la plaie la plus profonde des Guerres des Décans. Les poucets eux-mêmes disparurent.

Mais avant ce désastre, bien d'autres endroits de l'Harmonde furent les témoins

Œnope le scintillant

Il fut l'un des héros des Guerres des Décans. Il était le Champion des satyres et s'était attiré l'amitié de tout un clan de centaures qui combattait à ses côtés. On raconte qu'il avait séduit une centaure femelle et plusieurs tableaux le montrent allant au combat en la chevauchant. Quant à l'ogresse qu'il manipula, elle lui offrit un joyau qu'il porta par la suite au front. Cette pierre brillait d'une lumière étincelante. D'après les ogres, elle avait capturé le premier regard que Diurne porta sur l'Harmonde.

Mais surtout, Œnope était l'antithèse d'un héros comme Orthéniax. Il incarnait les nouvelles aspirations de la gent caprine : le guerrier poète dont la plus grande des armes est la séduction. L'Armance avait fait son œuvre et les satyres n'étaient plus des êtres sauvages et farouches.

L'iconographie lui donne des cornes d'ivoires, symbole de la bénédiction des Muses. C'est sans doute pour bien marquer la différence avec les anciennes cornes torsadées et longues des satyres.

Œnope, d'après les rhapsodes, mourut lors d'un piège tendu par des pixies. Son joyau, Regard du Jour, fut dérobé par les automnins.

d'affrontements. Le Monarque des Jonquilles quitta rapidement la Forêt d'Ébène pour établir sa cour dans les jungles de Moden-Hen'. Hélas, les Légions de l'Été désiraient s'approprier ce territoire. La confrontation était inévitable.

Les satyres se plaisent à conter comment, grâce à l'action de l'un des leurs, une grande bataille fut gagnée. L'Ost printanier devait faire face aux troupes estivales. L'issue de la bataille ne faisait aucun doute. Mais l'habile Œnope sut changer la donne. Il parvint, par la magie de l'Armance, à séduire une ogresse qui veillait sur toute une tribu. Celle-ci lui dévoila le plan d'attaque des hordes. Les enfants du printemps parvinrent ainsi à tendre de nombreux pièges à leurs ennemis.



Les rhapsodes

À la fin des Guerres des Décans, les satyres reprirent leur vie d'insouciance et d'errance. De nouveau, ils empruntèrent les sentiers de l'Harmonde, visitant les sanctuaires de leurs cousins saisonins. Ils s'y arrêtaient et jouissaient un temps des plaisirs qu'on leur offrait. En remerciement, les satyres enchantaient les cœurs par leur verve. Ils se firent conteurs et récitèrent les grands exploits et les quêtes épiques qui marquèrent les premiers âges saisonins.

Puis les humains proliférèrent et bâtirent de vastes royaumes. Enfin les Empires Flamboyants s'étendirent; le Centresprit baignait l'Harmonde de sa magie. Mais l'Inspiration était pour les humains. Ceux-ci rédigèrent alors de formidables épopées. Elles contaient les massacres, les victoires, les héros et les victimes de la Guerre des Éternels. Ces œuvres-là portaient le sceau de Stance elle-même. La Geste se développa.

Les farfadets

L'un des extraits que contaient les rhapsodes mentionne l'apparition des farfadets. Ils naquirent des larmes de la Vierge aux Fleurs lorsque celle-ci vit disparaître la Forêt d'Ébène, les Racines Aînées et les premiers de ses enfants, les poucets. Dès leur naissance, les farfadets s'attelèrent à la réconforter par des plaisanteries et des jeux d'acrobate. Ils étaient troubadours dans l'âme. Mais à la fin des Guerres des Décans, les farfadets s'opposèrent aux lutins. Alors les satyres les prirent avec eux dans leur Errance et les menèrent dans les cités humaines naissantes. Depuis, une solide amitié lie les deux Décans, mais les farfadets restèrent toujours marqués par le rejet des lutins.

Comprenant qu'ils ne pourraient jamais égaler les artistes humains, les satyres se bornèrent à conter quelques fragments de leurs épopées. Leurs sciences de la rhétorique et de l'éloquence firent le reste. Ils surent donner vie aux légendes du passé. C'est ainsi que naquit une caste au sein des satyres. Les rhapsodes allaient de ville en ville pour réciter des extraits de poèmes épiques.



Les histrions

Avec le temps, les représentations étaient de plus en plus vivantes. Les rhapsodes s'alliaient parfois et leurs voix mêlées formaient un chœur captivant. Certains prirent trop goût à la magie des émotions qu'ils créaient. Ils décidèrent d'en jouer à leur avantage. Ils utilisèrent leur rhétorique pour tromper les puissants et leur éloquence pour abuser leurs épouses. Ils étaient peu nombreux, mais ils faisaient des ravages. Bientôt, les autres rhapsodes comprirent qu'ils avaient succombé au

AHASVÈDE LE VAGABOND

Il fut le premier satyre à pratiquer la Geste. Conseiller de l'empereur d'Armgarde, il jouissait d'une vie de privilèges. Jusqu'à ce que, dans une de ses prédictions, il annonçât la chute du dernier Empire Flamboyant. Il fut banni de la cour impériale. Refusant alors l'existence de plaisirs de ses frères, il vagabonda sur les routes de l'Harmonde, se faisant l'annonciateur de malheur. Par ironie sans doute, il devint cordonnier. Aujourd'hui, on le croit encore vivant. Satyre vieillard usé par les voyages, aux vêtements bruns et gris, il dispense sa sagesse à qui veut l'entendre. Afin de justifier son impuissance, la petite mort, il affirme avoir épousé Stance il y a bien longtemps. Aussi les joies de l'Armance lui sont-elles définitivement fermées.

ROSIACRE

Ce satyre lunetier a joué un rôle important en Abyme. Il est à l'origine de la nouvelle tolérance envers le Décan. Travaillant pour les Gros sans dévoiler sa nature, une indiscrétion de sa part révéla l'existence de l'Onyre à la Milice des Sens. Celle-ci l'enrôla dans ses rangs après avoir fait croire à son exil. Depuis, les Gros et les Gens d'Acier connaissent le don secret, l'Onyre. Ils ont décidé de recruter d'autres satyres afin de renforcer les talents de la Milice des Sens.
Mais surtout, grâce au soutien du Gros Adiphoise et à la collaboration de nains renégats de l'Équerre, il parvint à créer de nouveaux ergastules (cf. AGONE, p. 204). Cette fois, il ne s'agissait plus de scènes de l'Éclipse figées en de magnifiques fresques, mais d'armatures cubiques en métal capturant les manifestations de l'Onyre.
Rosiacre a terminé sa vie en tant qu'Éminence grise de la Milice des Sens…

Masque. Aussi bannirent-ils ces révoltés. De ce jour, ceux que l'on appellerait plus tard les histrions se vouèrent tout entier au Drame. Ils utilisèrent leurs pouvoirs pour faire naître les conflits et sans cesse raviver les anciennes plaies. Leur art tout entier était un rappel au passé, aux guerres oubliées, aux trahisons jamais vengées, aux crimes jamais élucidés...

Quant aux autres satyres, ils bénéficièrent — comme tous les Décans — des édits cosmopolites leur donnant les mêmes droits qu'aux humains. Mais dans certaines contrées, leurs actions passées restaient gravées dans la mémoire des hommes. Il était hors de question de laisser ces êtres dégénérés et sauvages vivre dans des communautés où les femmes seraient soumises à leur harcèlement. C'est au Nord de l'Armgarde, à la frontière des Cornes, l'ancien royaume d'Orthéniax, que les réticences furent les plus grandes. Aussi les édits ne furent-ils jamais appliqués.

L'Éclipse

Peu après que le Centresprit fut voilé par le Masque et la Dame de l'Automne, les saisonins reçurent le don de la Flamme. Ils étaient donc capables de pratiquer les Arts Magiques à l'égal des humains, malgré la fin de la Flamboyance. Les satyres, par leur nature, se tournèrent d'abord vers l'Accord et la Geste. D'autres décidèrent d'étudier le Décorum.



L'Errance des Plaisirs

La chute des Empires Flamboyants multiplia les royaumes et les belles occasions pour les satyres. L'ensemble de la gent caprine se répartit à travers l'Harmonde. Les guerres et les

désastres l'affectèrent sans doute, mais elle continuait ses voyages inlassables. La seule autorité que les satyres acceptèrent fut le Conseil des Décans. Conscients de son importance pour leur survie et pour la lutte contre le Masque, ils ne remirent jamais en cause cette institution et ses décisions. Cette attitude ne manqua pas d'étonner les autres Décans, habitués à l'indépendance d'esprit des satyres.

Mais si les satyres ne fondèrent jamais de sociétés structurées, leur survie et la transmission de leurs traditions restèrent toujours une préoccupation. Il est une chose qu'un satyre ne doit jamais révéler, c'est le don secret, l'Onyre. La gent caprine craint trop les réactions des humains face à ce pouvoir qui en dit long sur son goût pour le voyeurisme. Mais entre eux, les satyres aiment organiser des concours. Les gagnants sont ceux capables de projeter les scènes les plus paillardes, les plus romantiques et les plus cocasses devant l'assistance.



SOCIÉTÉ

L'échec de la Cour caprine a fait comprendre aux satyres leur incapacité à construire une organisation sociale évoluée. Ils considèrent cela comme la dernière punition de la Vierge aux Fleurs. Seule la Mère pourrait leur apporter ce dont ils ont tant besoin : une présence féminine structurante.

En conséquence, ils se mêlent aux autres mortels afin de jouir des plaisirs que leurs sociétés offrent. Mais toujours, leur soif de liberté les pousse à repartir. L'Harmonde recèle bien trop de trésors pour s'attarder.

L'ARMANCE

C'est ce qui définit un satyre. Sans elle, nulle raison de vivre. La gent caprine se consacre entièrement à plaire et à satisfaire. L'Armance est donc l'utilisation des armes de la séduction et de talents plus intimes. Mais au final, c'est leur propre plaisir que les satyres recherchent. Car la Marque brune est toujours présente. Les satyres ont donc soif de posséder. Simplement, ils ont compris que c'est en comblant les sens et les désirs d'une femme, ou d'un homme, qu'on se l'approprie.
Cela, un satyre ne se l'avouera jamais. En réalité, il est aussi l'esclave de ses partenaires. Parce qu'il s'investit toujours totalement dans une relation, même brève. Il reste le plus souvent en très bons termes avec ses anciennes maîtresses. D'où la création de véritables réseaux d'informatrices et d'alliées...

L'ENFANCE

Chaque satyre se doit de veiller sur sa descendance. C'est un devoir sacré et une lourde tâche. Car le père élève seul son fils. Et si parfois, il obtient l'aide d'une femme aux désirs maternels, l'apprentissage de la vie reste de sa compétence exclusive.

Lorsque son fils naît, le satyre s'installe pour quelques années. Il renonce aux voyages afin d'assurer les chances de survie du nourrisson. Par la suite, il emmène son jeune enfant avec lui. L'apprentissage de l'Errance des Plaisirs commence alors. Le jeune satyre apprend bien des choses de son père, la musique notamment, mais aussi l'éloquence et... l'Armance. De fait, le long des routes, le père aime disserter sur les joies de la vie et se lance dans des monologues enjoués et farceurs. Concernant l'Armance, l'enseignement passe par des exposés pragmatiques, des anecdotes amusantes et quelques jeux. Rapidement, le jeune satyre cultive le goût du voyeurisme et apprend en observant les autres. Lorsque l'âge de la puberté

approche, il doit être capable de faire la preuve de ses capacités. S'il réussit, son père s'en retourne à ses périples solitaires. Sinon, le père reste jusqu'à ce que son fils fasse preuve d'assez de maturité pour captiver les sens d'une dame. Généralement, le jeune satyre s'intéresse, pour ses débuts, à des femmes mûres. Le dépucelage d'une jeune demoiselle est bien souvent affaire sérieuse et entraîne de nombreux problèmes qu'il vaut mieux éviter... pour une première fois.



L'héritage du père

Même si l'enfant est livré à lui-même dès l'âge de la maturité, il garde un contact régulier avec son père. Certes, il n'y a rien de comparable avec les standards humains. Mais une fois l'an, au moins, le père et le fils se retrouvent. C'est généralement à l'anniversaire du fils. Les deux satyres se content alors leurs aventures — notamment amoureuses — et se livrent à des joutes amicales de rhétorique et de musique. Parfois, il s'agit aussi de concours à caractère sexuel. Ce faisant, le père suit les progrès de son fils et peut aussi évaluer ses propres talents. Enfin, il se rassure en prouvant à sa descendance que la petite mort ne l'a pas encore atteint!

Le lignage est très important pour les satyres. Être le fils d'un héros, d'un grand artiste ou d'un Donneur de Flamme rejaillit forcément sur soi. Il en va de même lorsque son père est considéré comme un piètre artiste ou que l'on peut trouver des histrions, les fidèles du Masque, parmi ses aïeuls.

Les cénacles

Nés dans les Communes princières, les cénacles sont des associations de satyres. Le premier est apparu à Abbadrah, dans le Palais de

Albédone

L'une des grandes figures de l'histoire récente des satyres, Albédone, est un Chorégraphe éclipsiste. Il n'a pourtant jamais fait partie du Cryptogramme-magicien et les Censeurs et Reîtres de tout l'Harmonde sont à sa recherche. Après la défaite d'Amrod face aux Urguemands, Albédone a participé à la Révolte des Femmes en Janrénie. Utilisant ses pouvoirs pour aider la Loge et affaiblir la Haute-Demeure janrénienne, ce satyre a même été un proche d'Hélyse de Ranne, l'initiatrice du mouvement. Outre l'idée d'améliorer la condition féminine dans le pays, Albédone espérait porter un coup décisif au Cryptogramme-magicien. Il a ainsi soutenu les attaques de la Loge contre la Haute-Demeure. Par contre, il n'avait pas prévu que le peuple se retournerait contre tous les Mages, qu'ils soient de l'ordre ou non. C'est ainsi que, en voyant sa demeure en flammes, Albédone comprit que la Janrénie n'était plus une terre d'accueil pour lui. Il commenca une vie de fugitif, échappant toujours aux trois « juges » lancés à ses trousses. Son premier refuge fut les Terres veuves. Il se rendit ensuite en Abyme durant quelques temps, nul ne sait pourquoi. On raconte qu'il parcourut les Cornes à la recherche de secrets oubliés et qu'il y trouva des traces vivaces du Signe de la Bête. Récemment, on affirme l'avoir vu dans l'Enclave boucanière, enquêtant sur un Mage très puissant que l'on nomme le Chat Noir.

Albédone est l'incarnation du satyre épris de liberté, qui a tout sacrifié pour conserver intact son idéal. Sa lutte contre le Cryptogramme-magicien est un symbole pour tout satyre, celui du refus. Un albédone est ainsi un satyre qui refuse de se plier aux lois humaines lorsqu'elles restreignent son indépendance.

Jade, lorsque les satyres, soucieux de pouvoir continuer leurs orgies, décidèrent de se réunir pour protéger leurs intérêts. L'institution s'est ensuite répandue dans les autres Communes, puis de nouveaux cénacles sont apparus pour faire concurrence aux anciens. Enfin, les satyres des autres royaumes ont perpétué la tradition.

Les cénacles sont en réalité les embryons d'une organisation sociale, principalement dans les Communes princières où tout satyre se doit d'y appartenir. Il ne s'agit pas de groupes politiques à proprement parler, mais plutôt de cercles dédiés aux plaisirs de la vie (gastronomie, œnologie, arts divers, etc.). Cependant, dans certains milieux, les cénacles peuvent exercer une grande influence. Des rumeurs circulent ainsi sur le Cénacle de Lorum qui entretiendrait certains rapports avec des libertins liturges et nourrirait l'apostasie.

Désormais, les cénacles sont bien implantés dans les Royaumes crépusculaires et font partie du paysage culturel de ses grandes cités. Ils restent pourtant réservés exclusivement aux satyres. Parfois, les citoyens s'inquiètent des dépravations qui peuvent s'y dérouler. Autant le dire, ces craintes sont sans fondement. Les satyres savent très bien satisfaire leurs appétits sexuels sans avoir besoin d'aide. Par contre, ils apprécient tout naturellement la compagnie d'êtres qui partagent leurs goûts. Durant les satyrnales pourtant, les cénacles jouent un rôle très important en organisant des parties très courues et sources de commérages pour toute une année !

La rumeur

Conséquence directe des cénacles et de l'urbanisation croissante des satyres, la rumeur est une activité sociale très importante. En fait, les potins font toujours leur joie ! La plupart du temps, il s'agit de se tenir au courant des conquêtes de ses frères de Décan, mais aussi de certains séducteurs humains. C'est aussi un bon moyen de connaître le réseau de connaissances et d'alliés d'un satyre. La tradition orale, très forte au sein de la gent caprine, transforme le vulgaire colportage de rumeurs en petites comptines cocasses. La forme est donc aussi importante que le fond. Il n'est pas rare que ces comptines se terminent par une morale, ironique et satirique.

Depuis que les satyres sont plus facilement acceptés en Abyme, ils ont découvert une nouvelle forme de rumeur. Les fameuses chroniques abymoises, avec leur support en papier, ont donc trouvé un écho. Les gazettes font ainsi régulièrement l'état des mœurs d'une cité. Elles sont peu répandues mais ont un grand succès, même auprès des courtisans humains.

Les gazettes

Ces feuilles de papier paraissent de façon totalement irrégulière. Elles existent principalement dans les grandes cités des Communes princières et font, de temps en temps, une réapparition dans les autres Royaumes crépusculaires. On n'en trouve jamais plus d'une centaine d'exemplaires, généralement entre trente et cinquante, aussi circulent-elles beaucoup. Elles sont d'ailleurs gratuites.



Les satyrnales

Les satyres sont des créatures qui aiment les fêtes. Aussi se retrouvent-ils régulièrement pour partager plaisirs et vices. C'est durant la première semaine du mois du Troll qu'ont lieu les satyrnales. Il s'agit d'événements gigantesques qui réunissent tous les satyres de passage. La teneur réelle des satyrnales dépend en réalité

des royaumes. En Marche modéhenne, il s'agit d'un rendez-vous champêtre dédié à la fertilité et auquel participent les Druides. C'est l'occasion pour beaucoup de concevoir un enfant. Dans les Terres veuves, la Mère Venizia accueille les satyres en sa Maison et, pour l'occasion, ses esclaves jouissent d'une semi-liberté réconfortante. Mais c'est dans les Communes princières que les satyrnales sont les plus magiques. Les cénacles y sont très présents et organisent leurs propres manifestations en rivalisant les uns avec les autres. De tous, c'est le Cénacle de Jade, regroupant les courtisans satyres d'Abbadrah, qui est le plus réputé. Se déroulant dans le Palais de Jade, il commence par un gigantesque bal et continue dans une orgie inénarrable. À Sasmiyana, les satyrnales s'accompagnent d'une autre tradition : les trollesques. La semaine suivant les festivités, satyres et farfadets s'allient pour faire mille farces aux autres Décans présents dans la cité. Récemment, cette coutume a commencé à Lorgol, avec beaucoup de succès.



Esprit de cour ou esprit rebelle ?

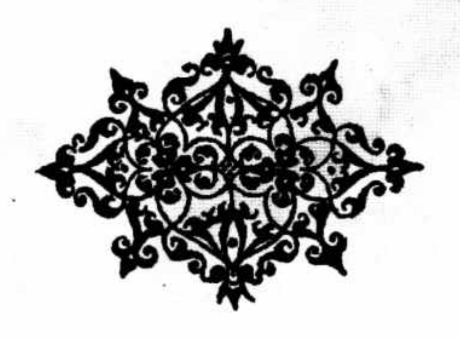
Les satyres n'ont pas leur pareil pour s'infiltrer dans les milieux aisés. Leurs talents leur ouvrent bien des portes. Ceux qui parviennent à la cour du roi sont respectés par leurs frères. On peut considérer les satyres comme des parasites — et l'on n'aurait pas forcément tort. Mais à vrai dire, ils utilisent simplement les moyens que les humains ont mis à leur disposition.

Cela dit, il ne faut pas oublier que les satyres n'aiment rien tant que leur liberté. Même chez les Princéens, relativement sédentaires, cet état d'esprit existe. Aussi, malgré cette attitude de courtisan, les satyres refusent-ils de se laisser encadrer par les lois humaines. Il n'y a rien qu'ils détestent plus que l'autorité et leur flagornerie habituelle face aux puissants cache en réalité une profonde ironie. Lorsqu'ils estiment qu'un « généreux mécène » dépasse les bornes, ils n'hésitent pas à transformer les flatteries en satire grinçante et à humilier publiquement le fort trop sûr de son pouvoir. Par la suite, le satyre impudent quitte rapidement la cour pour reprendre son errance, sans regret ni amertume. Le cœur léger, il s'engage alors vers de nouveaux plaisirs, fier de sa liberté et de son tempérament prompt à la rébellion.

Les gazettes et les comptines à morale se sont souvent fait l'écho de cette attitude. Plus d'un notable a vu sa réputation égratignée par quelques phrases acides.

Un satyre n'agit pas seulement ainsi pour préserver son indépendance. Il a par ailleurs beaucoup de mal à s'adapter à l'esclavagisme des Terres veuves... encore qu'il apprécie l'amusant symbole du peuple humain prisonnier des règles qu'il a lui-même construit, celles des Royaumes crépusculaires et de la servitude.

Concernant les femmes, il déteste aussi qu'on s'en prenne à elles et qu'on leur manque de respect. Si les satyres s'autorisent souvent quelque humour paillard, ils n'apprécient guère le machisme qui règne dans certaines contrées — en République mercenaire notamment. Pour un satyre, mercerin est synonyme de rustre : « séduire à la mercerine » c'est agir de manière cavalière et brutale.





CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakoniens : ces créatures n'ont de plaisir qu'en détruisant. Ils ne savent rien des jouissances qu'offre la vie.
Farfadets : il n'y a pas mieux pour trouver les bons coins de la ville ! Plus que quiconque, ils savent profiter de la vie urbaine. Mais ils sont trop vénaux et pragmatiques pour vraiment s'amuser.
Fées noires : en réalité, je n'ai jamais trop fait attention à elles. Leur vie me semble bien triste !
Géants : des êtres profondément bons. Certes leur vie calme s'accorde peu à notre caractère ! Mais si tu voyages, deviens leur ami. Leur hospitalité généreuse a réconforté plus d'un satyre...
Lutins : ils sont nos cousins des champs, comme les farfadets sont nos cousins des villes ! Leurs Chênais sont des lieux où règne la gaieté. Crois-moi ami, ne manque jamais la Fête du Baiser !
Méduses : des personnes de bonne compagnie. N'en attends jamais plus. Sous des dehors affables, elles ont un cœur de pierre. Tu peux t'attacher à leur maisonnée, à leur amour de l'Art, mais à elles, jamais !
Minotaures : comme nous, ils tiennent à la liberté et cherchent les plaisirs. Ce mélange de destin tragique, de vie aventureuse et d'aura ombreuse est tout simplement fascinant. Ils sont des amis fidèles.
Morganes : belles et dangereuses femmes. Évite-les. Sinon ta vie sera faite de passion, mais elle sera courte.
Nains : qu'en dire ? Ils sont tout l'inverse de nous. Sérieux, prévoyants, bornés. Leurs œuvres sont belles, ce qui est la moindre des choses, vu le temps qu'ils y passent !
Ogres : pour boire, rire et chanter gaillardement, ils sont les meilleurs ! Tant que tu ne les énerves pas, de belles nuits t'attendent.
Pixies : un pixie agréable est un pixie mort. Si tu n'as pas le choix, ignore leurs facéties. De toute façon, tu n'en riras probablement pas.

Les Éternels

L'Ombre : Seigneur de la Nuit dont les créatures sont bien serviables. Une succube vaut mille maîtresses !
Le Masque : détruis chacune de ses œuvres. Il ne sait que manipuler. Quel que soit ce qu'il te propose, n'oublie jamais cela : tu y perdras forcément ta liberté. Il n'y a rien à ajouter.
Les Muses : elles sont nos marraines. Présidant à l'Art et à la Beauté, elles sont à la source de tous les plaisirs de notre vie. Il est deux choses où le satyre se doit d'exceller : l'Armance, bien sûr, et l'Art, par respect des Muses.
Janus : il est sans doute indispensable. Heureusement, sa fréquentation elle, est dispensable et fort improbable.

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : l'Emprise est passionnante. Les Danseurs sont un régal pour les yeux, sans parler du Trait gris qui trouble les sens... Pardon ? Le Cryptogramme-magicien ? On peut s'en passer, n'est-ce pas ?
L'Équerre : un carcan intolérable pour nous autres ! Mais ses bâtisses abritent bien des plaisirs, alors je ne peux que lui rendre hommage.
Le Conseil des Décans : le garant de notre survie face au Masque. Sa sagesse et sa charge sont immenses. Tu te dois d'écouter ses avis, et de servir ses intérêts.



Être inspiré

J'étais malheureux de n'avoir pas de pied
Alors j'ai rencontré un homme qui n'avait pas de soulier
Et je me suis trouvé content de mon sort !

Morale satyre

AVANTAGES & DÉFAUTS

Avantages

Marque de la Licorne (5, Saisonin)

L'Inspiré est né avec de petites cornes en ivoire. Elles peuvent atteindre une taille de quinze centimètres.

Face à ses congénères, le satyre cornu bénéficie d'un bonus de + 1 à tous ses jets de Société. De plus, tant qu'il a ses cornes, il est partiellement immunisé à la Perfidie. Ce souvenir laissé par l'unicorne lui permet de réussir automatiquement tous ses jets de Perfidie. Cela prend fin si quelqu'un parvient à lui retirer ses cornes, soit en les arrachant, soit en les sciant.

L'Inspiré ne peut prendre les Défauts « Tenté par la Menace », « Marque de l'Automne » et « Oublié des Muses ».

Tastemestre d'un cénacle (4, Charge)

Le tastemestre dirige un cénacle. Il se doit d'être une référence, aussi bien en matière culinaire qu'artistique ou sexuelle. L'Inspiré est le tastemestre d'un cénacle important. Ce peut être l'unique du Domaine ou alors l'un des plus célèbres. Les satyres de passage lui rendent une visite de courtoisie. Il entretient une correspondance soutenue avec d'autres tastesmestres et des érudits attirés par les plaisirs de la vie. Il a aussi en charge le cénacle proprement dit, le bâtiment qui accueille les membres. C'est souvent l'arrière-salle d'une auberge ou une simple demeure. Quelques tastemestres sont d'ailleurs les propriétaires de tavernes célèbres.

Enfin, dans le Domaine, l'Inspiré est réputé pour ses connaissances culturelles et est invité à chaque grande occasion.

Minimum requis : deux Compétences à 8 parmi : Étiquette, Us & coutumes : royaume concerné, Savoir-faire (lié aux plaisirs et au luxe : art courtois, cuisine, sommellerie, orfèvrerie...).

Réseau courtois (3, Charge)

Cet Avantage est similaire au « Réseau d'espions » (*cf.* AGONE, p. 97), simplement le satyre a su tisser des liens particulièrement forts avec ses nombreux partenaires. Il dispose ainsi dans le Domaine d'un réseau d'informateurs placés à différentes strates de la société. Évidemment cela est très avantageux, cependant le satyre doit aussi veiller sur ses amantes et ses amants. Ceux-ci risquent parfois beaucoup en le tenant informé et ils attendent en échange d'autres services qu'une simple visite nocturne. Par son attachement, le satyre est donc parfois obligé de les aider, voire de les tirer d'affaires.

Minimum requis : Savoir-faire : Art courtois 8 et une autre Compétence de Société à 8.



Défauts

Petite mort (5, Corps)

L'Inspiré a perdu sa virilité. Il doit en déterminer la raison avec l'EG : castration, vieillesse, Peine perfide... Totalement impuissant, il ne peut plus pratiquer l'Armance. Parce que la

virilité fait partie de l'essence d'un satyre, cette faiblesse occasionne de nombreux bouleversements. La vigueur de l'Inspiré est réduite : il subit un malus définitif de 1 en RES.

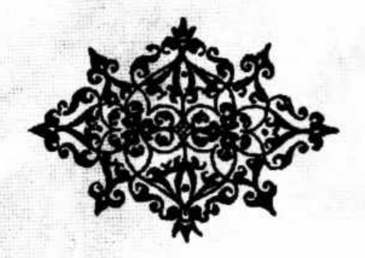
Rien n'est plus déshonorant pour un satyre. Aussi l'Inspiré est-il rejeté par les siens. Il est incapable de réussir un jet de Société en présence de satyres au courant de sa situation.

Amoureux (2, Charges)

L'Inspiré s'est définitivement épris de l'une de ses conquêtes. Il nourrit désormais une passion profonde et exclusive vis-à-vis de cette personne. Pour les satyres, ce sentiment n'est pas naturel et ils le considèrent comme une lubie qui passera. Mais ce n'est pas le cas.

L'Inspiré a rompu tout contact avec ses anciennes maîtresses. De même, il ne peut plus engendrer un fils en s'accouplant avec la nature. Par contre, il lui est possible d'avoir un bâtard avec sa dulcinée. Enfin, l'Inspiré fera toujours tout pour sauvegarder la vie de l'être qu'il aime, y compris au détriment de la sienne.

Ce Défaut est incompatible avec l'Avantage « Réseau courtois ».



ÉCOLOGIE DU SATYRE

Si les royaumes m'étaient contés

Voici un panorama des royaumes qui abritent des communautés assez importantes de satyres et peuvent donc être la contrée d'origine de l'Inspiré.

LES NOMS DES SATYRES

Malgré leur nomadisme, les satyres ont conservé les noms de leur passé. Ils utilisent donc rarement ceux typiques des Royaumes crépusculaires. Leurs appellations traditionnelles ont une grande importance car elles renvoient aux ancêtres.

Cependant, depuis deux générations, une nouvelle mode est apparue. Une part grandissante de satyres porte des noms carmes. Il s'agissait à l'origine des fils d'artistes résidant dans les Terres veuves, mais aujourd'hui cette coutume s'est étendue dans les autres royaumes. Porter un nom carme, c'est être artiste dans l'âme !

Noms traditionnels : Harpage, Dorcène, Agre, Thylaüs, Pœmène, Dromice, Alcée, Mélanice, Agriolde, Hylactor, Théridame, Orésitrophe, Eurytène, Amycène, Grynëlde, Corythe, Dryas, Astyle, Lycide, Aréolde, Alphide, Hélope, Thérée, Cyllarôme, Ampyx, Styphèle.

Noms carmes : Serillo, Lazzi, Gecceti, Salti, Sanderi, Manelfi, Grifio, Lizacio, Beldi, Jaldino, Fédice, Aldocca, Lodetti.

Les Terres veuves

Pour les satyres artistes, cette contrée est un paradis. Ils se rendent régulièrement à Teschi pour trouver un mécène. Pour les autres, la société carme offre moins de plaisirs. Ils peuvent y vivre le temps de quelque opportunité. Cela dit, tout satyre quelque peu habile saura s'attirer les bonnes grâces d'une méduse. La musique et les belles paroles sont un bon moyen de gagner sa vie. Par contre, il est interdit de faire commerce de plantes et de drogues : ces affaires relèvent du monopole des Chimèriennes.

La présence des satyres est assez forte dans les Terres veuves et les cénacles sont très actifs. La plupart s'intéressent avant tout à l'art. Tous les bourgs d'importance du royaume ont ainsi au moins un cénacle. Les satyrnales y sont pourtant très discrètes et seule la maisonnée de Dame Vénizia les autorise.







La Marche modéhenne

Ce royaume, terre d'accueil des lutins, attire beaucoup de satyres. Ils y apprécient les joies simples et champêtres, loin du monde de vice des Communes princières. Les innombrables fêtes des lutins sont autant d'occasions de bien boire et de bien manger.

Bref, l'attachement des satyres pour la Marche modéhenne relève indiscutablement de la nostalgie, du regret des longs jours passés aux côtés de la Vierge aux Fleurs. C'est aussi la plaque tournante du commerce d'herbes à fumer et de mandragore, sans parler de la production viticole. Les satyres y ont donc des intérêts plus terre à terre.

L'Empire de Keshe

Ce sont bien évidemment les oasis et les communautés côtières qui attirent les satyres. Le fantastique harem du sayed des Madjids est une légende pour tous. Régulièrement, ses gardiens doivent se débarrasser de curieux trop empressés. On raconte d'ailleurs que son portier est un satyre atteint par la petite mort. D'autres rumeurs affirment qu'il simule et que, certains jours, il parvient à copuler avec l'une des épouses. Que de fantasmes !

Voyageurs par nature, les satyres utilisent fréquemment les caravanes keshites. Ils y travaillent à divers postes et quelques-uns sont même devenus caravaniers. Ils ont un immense prestige au sein de leur peuple.

Enfin, les satyres sont à l'origine du bukhri, la pipe à eau keshite.

Les Communes princières

Totalement subjugués par le climat et la beauté des Cités-États, beaucoup de satyres interrompent l'Errance des Plaisirs et se sédentarisent. C'est ainsi qu'Abbadrah, Sasmiyana et Shushan abritent les plus grandes communautés caprines de l'Harmonde.

Les satyres princéens se considèrent comme l'élite de leur Décan et ils s'insèrent totalement dans la vie économique des Communes. Quelques-uns se font artisans (parfumeurs, joailliers, teinturiers...) ou marchands. Les plus chanceux vivent de l'Art. Ceux-là sont généralement musiciens ou peintres. Enfin, il en est qui s'immiscent dans l'entourage des Princes. Autant se méfier d'eux, ils font des courtisans dangereux, habiles au verbe comme dans les armes.

Pour terminer, les satyres princéens ont tissé des liens solides avec les farfadets. Ils fréquentent assidûment les Cours des Miracles et y nouent de solides amitiés.

Plus qu'ailleurs, les satyres princéens sont susceptibles de posséder des Charges importantes.

Abyme

Cité établie à la frontière entre les Cornes et la Province liturgique, Abyme n'a jamais respecté les édits cosmopolites de la Flamboyance concernant les satyres. Si, au contraire des Liturges, elle accueille volontiers les saisonins (et même les automnins), elle a toujours refusé la gent caprine. Ce rejet vient des viols que les satyres commettaient alors qu'ils étaient soumis au Signe de la Bête. Malgré le passage des siècles, les légendes ont continué à façonner la figure d'un satyre lubrique et sauvage.

Depuis une cinquantaine d'années pourtant, il semble que la population tolère leur présence. Aujourd'hui, tout satyre peut vivre librement dans le Troisième Cercle, réservé aux étrangers. Pour s'installer vraiment en Abyme, il faut toutefois s'armer de patience. Car les Abymois sont prompts à faire subir aux satyres de nombreux châtiments. Le plus cocasse, et le plus commun, est sans doute la tonsure fessière. D'autres sont moins risibles, comme la castration ou l'ablation pénienne.



La reproduction des satyres

Pour procréer, le satyre procède à un rituel de fertilité dans la nature. Il féconde le fruit d'un arbre (pomme de pin, châtaigne, gland, bourgeon, fleur, fruit de verger) ou une pousse qu'il plante en terre. Un nouvel arbre grandit rapidement. Durant six semaines, il va croître et arriver à « maturité ». De son tronc naît alors un bébé satyre.

Pendant tout ce temps, le satyre doit veiller sur l'arbre-cocon. Il retourne à un mode de vie relativement sauvage et il retrouve un contact privilégié avec la nature.

À la naissance du bébé, l'arbre dépérit très rapidement. En trois jours, il ne subsiste plus qu'une houille particulièrement fertile. Les jardiniers modéhens paient ce compost une véritable fortune.

De l'usage de la mandragore

Cette plante ramène les appétits sexuels du satyre à un niveau socialement acceptable. Elle pousse directement de sa semence répandue sur un sol fertile lors d'une nuit de pleine lune. Si la masturbation est une technique simple, les satyres préfèrent généralement le coït interrompu qui a l'avantage d'être ludique.

Cette plante peut-être utilisée de deux manières : l'ingestion ou la fumigation. Les satyres penchent plutôt pour la seconde. En fumant la mandragore en plusieurs fois, ses effets durent un mois.

S'en passer est dangereux car les instincts bestiaux reprennent le dessus. À l'image de ses ancêtres, le satyre devient une créature assoiffée de sexe, sans aucune limite.

Malheureusement, l'Errance des Plaisirs ne facilite pas toujours la pousse d'une mandragore. Certains satyres se procurent donc cette plante auprès d'herboristes à un prix exorbitant. Lorsque l'on est pressé, on n'a guère le choix. La quasi-totalité des mandragores du commerce provient de la Marche modéhenne et de ses satyres jardiniers spécialisés. Par contre, le satyre doit se procurer la somme nécessaire tous les mois.

La Mandragore

Valeur : 150 PO

Rareté : 30

Puissance : 25

Sur toute autre personne qu'un satyre, la mandragore n'agit pas comme un remède, mais comme un puissant aphrodisiaque. La victime, les sens affolés, a un malus de - 1 à tous ses jets (de - 2 pour les jets de Société) et de - 5 en jet de résistance, VOL, contre la Séduction. Les effets s'estompent après plusieurs heures…

La légende des satyres cornus

Depuis la condamnation de la Dame du Printemps, les satyres n'ont plus leurs cornes. Mais, de temps en temps, il arrive que l'un des leurs naisse avec de petites cornes d'ivoire. Elles résultent de l'attention d'une unicorne. L'animal enchanté, ayant détecté la nature particulière de l'arbre-cocon, y frotte sa corne et dépose un fragment de son écrin. L'alchimie de sa magie et de la nature profonde du satyre fait resurgir cet ultime souvenir d'un passé révolu.

Les satyres cornus sont traités avec grand respect parmi la gent caprine. C'est la marque d'une bénédiction des Muses et du pardon de la Dame du Printemps. Lorsque le Conseil des Décans apprend la naissance d'un tel individu, il envoie généralement un Donneur de Flamme faire son œuvre. Car les satyres cornus ont une parcelle des pouvoirs de l'unicorne. Ils résistent donc plus facilement à la Perfidie.

Les Précieux ivoirins

Cette étrange coutume se retrouve principalement chez les satyres citadins. La fierté pour leurs sabots fourchus en ivoire les conduit à protéger leurs pattes. Ils utilisent donc d'étranges chausses dotées d'une semelle adaptée et d'un voile de tissu qui recouvre le sabot. Le tout est retenu par des rubans qui entourent les mollets du satyre. Le but est tout simplement d'éviter de salir et d'endommager l'ivoire des sabots. En effet, le fait de marcher sur des sols particulièrement solides, comme les pavés ou le marbre, provoque l'apparition de petites fissures.

Ainsi, les Précieux ivoirins gardent leurs sabots en parfait état pour les bals et les grandes occasions. Certains vont même jusqu'à les décorer de diverses manières : peintures, feuilles d'or ou gravure d'arabesques compliquées.

L'herbe à fumer

L'habitude de fumer la mandragore a marqué les satyres et beaucoup cèdent au plaisir du tabac. La pipe est l'instrument qui accompagne le satyre durant toute sa vie. Mais dans les cénacles, la mode est assurément au bukhri, pipe à eau keshite. Les satyres se rassemblent et partagent bien souvent le délire extatique fourni par quelque plante hallucinogène et tranquillisante.

Les satyres herboristes, en plus de vendre la mandragore séchée, se font une spécialité des nombreuses variétés d'herbes à fumer en provenance de tout l'Harmonde...



Nouvelles règles

Les Compétences

Éloquence

L'art du bien parler est vital pour les satyres. Parce que l'ensemble de leur société est basé sur les mots et sur la façon de les dire. De la séduction d'une femme au récit pittoresque de ses péripéties devant ses pairs, le satyre se doit de toujours captiver par le verbe. Qu'il soit facétieux ou tragique, volubile ou réfléchi, le satyre sait attirer l'attention sur lui.

Éloquence

Niveau	Valeur
5-7	Vous maniez la scansion avec subtilité.
8	Aucune figure de style n'a de secret pour vous...
9	Vos paroles font vibrer les foules et vos interlocuteurs.
10	Comme l'Éclat, vous pouvez graver des émotions dans le cœur des auditeurs.

Musique

Le dicton dit que lorsque les satyres sont réduits au silence, ils jouent de la musique. Ce n'est pas faux. Elle tient une grande place dans leur vie. Durant l'Errance des Plaisirs, le satyre aime se reposer à côté d'un sentier et jouer quelques mélodies pour réconforter les voyageurs fatigués. La tradition des haltes est très vivace dans la Marche modéhenne, et il n'est pas rare de tomber ainsi sur une assemblée d'origines diverses devisant tranquillement, en se partageant les denrées et en écoutant la douce mélopée d'un satyre...



MUSIQUE	
Niveau	Valeur
5-7	Vous savez capter l'intérêt d'une salle.
8	Vous attirez sur vous l'intérêt des mécènes.
9	Vous êtes le maestro que s'arrachent toutes les méduses.
10	Vos œuvres sont une ode aux Muses.

Armes : sabots

Cette Compétence détermine l'habileté du satyre à utiliser ses membres postérieurs. Si les satyres sont réputés pour leurs ruades spectaculaires et efficaces, ils savent aussi utiliser leur corps caprin à d'autres fins.

ARMES : SABOTS	
Niveau	Valeur
5-7	Vous savez quoi faire de vos sabots.
8	La forme de vos jambes vous permet de mieux vous réceptionner en cas de chute. Un jet d'AGI + Armes : sabots permet de réduire la gravité (cf. AGONE, p. 193).
9	La puissance musculaire de vos jambes vous donne un réel avantage pour courir et sauter (+ 1 aux jets pour ces activités).
10	Si vous avez des sabots, ce n'est pas pour courir comme un humain (+1 en MV) !

Techniques martiales

	Init.	Att.	Domm.
Ruade	0	- 1	+ 4
Piétinement *	- 2	0	+ 6

* la cible doit être au sol !

Saut du Cabri (Botte secrète, Rareté 24)

Conditions : réussir une Esquive (limitant Acrobatie), présence d'un élément du décor surélevé.

Originaire de l'Enclave boucanière, cette botte secrète récente permet d'esquiver un coup en sautant sur une estrade, un escalier, une table ou une simple chaise (saut jusqu'à un mètre cinquante de hauteur). Le satyre dispose d'une riposte gratuite en utilisant une ruade. Par la suite, le satyre est surélevé par rapport à son adversaire et possède donc un avantage à la défense (*cf.* AGONE, p. 175).

Sabotine (Botte secrète, Rareté 16)

Conditions : bénéficier d'une riposte (*cf.* AGONE, p. 182), réussir une attaque MEL + Armes : sabots avec une MR 10.

Après avoir brillamment réussi son jet de défense, le satyre peut riposter en écrasant le pied de son adversaire. Ce dernier reçoit alors un malus de - 2 à son initiative et son MV est divisé par 2 jusqu'à la fin du combat.

Saisons : printemps

Cette Compétence est bien plus que la simple connaissance des rites et de l'histoire du Décan. Elle exprime le lien fondamental que le satyre entretient avec sa saison, voire avec la

SAISONS : PRINTEMPS	
Niveau	Valeur
5	Vous connaissez les traditions caprines.
6	Vous sentez vivre la nature.
7	Vous côtoyez sans problème les lutins et les farfadets.
8	L'ensemble des traditions du prin temps vous est connu.
9	Vous vivez en accord total avec votre saison.
10	Vous êtes l'incarnation du printemps.

Vierge aux Fleurs. C'est notamment cette Compétence qui détermine le niveau de maîtrise de l'Onyre, le don secret des satyres.



Le sexe

L'Armance étant la raison de vivre des satyres, elle prend une place importante dans leurs activités. Même pour un Inspiré plongé dans la lutte contre la Menace, elle reste une nécessité. Un satyre qui se détourne de l'Armance risque, à terme, de perdre sa virilité. C'est la petite mort qui l'attend alors.

Il est important de noter que les satyres n'ont pas de rapport sexuel pour procréer, mais uniquement pour leur satisfaction. Ils n'ont donc pas d'inclination naturelle pour un sexe ou un autre. Hétérosexualité ou homosexualité sont des concepts étrangers à un satyre. Il est esthète avant tout et aime le plaisir, d'où qu'il vienne. Malheureusement, il n'en est pas ainsi dans tout l'Harmonde et les humains préfèrent jeter un voile pudique sur leurs rapports homosexuels pour mettre en lumière leurs conquêtes féminines. Aussi, bien souvent, la facilité de langage prête à définir le sexe de ses partenaires. En réalité, le satyre n'a pas que des maîtresses et des amantes, il a aussi des amants et des soupirants.

Note : *les règles qui suivent n'ont pas la prétention de simuler l'acte sexuel ! Elles gèrent les avantages sociaux que les experts en amour retirent de leur art.*

Séduire

Contrairement aux humains qui utilisent de pitoyables baratins, les satyres ont des talents autrement plus convaincants. Par des techniques charmeuses de rhétorique et une scansion hypnotique, le satyre captive l'attention de son interlocutrice (ou de son interlocuteur).

Pour séduire, l'Inspiré satyre utilise donc son Éloquence en opposition à la VOL de sa « proie ».

La difficulté varie selon certaines affinités. Ainsi, par leur nature estivale, les ogresses s'embrasent facilement. Les morganes sont très sensibles au charme, mais leur amour est dangereux. Lutines et farfadines, de la même saison que le satyre, sont rapidement captivées. Par contre, les méduses sont peu réceptives de par leur lien ophidien et les minotaures n'ont jamais apprécié les satyres qu'ils jugent trop instables. Enfin, les géantes et les fées noires, à cause de la différence importante de taille, n'intéressent pas les satyres. Mais l'Inspiré, sous le coup de la Peine ténébreuse « Déviance sexuelle », peut changer d'avis ! Quant aux humaines, leur sensibilité varie selon les royaumes. Séduire une Abymoise ou une Liturge relève du défi, alors qu'une noble princéenne sera quasiment acquise !

Indiquez à votre EG qu'elle est invitée à prendre en compte la sexualité de la cible. Une méduse saphique est peu intéressée par les offres d'un satyre, tout comme un ogre ayant opté pour l'hétérosexualité !

Séduction

Rappel : CHA + Éloquence contre un jet de VOL.

Peuple	Bonus/Malus
Humain	-
Lutin	+ 2
Farfadet	+ 2
Ogre	+ 3
Minotaure	- 2
Nain	- 1
Morgane	+ 5
Conflit sexuel	- 10 (la cible n'est pas attirée par le sexe masculin)

Les méduses ont un bonus de + 2 à leur jet de VOL, grâce à leur lien ophidien.



La MR obtenue s'ajoute aux jets de Société que le satyre entreprend vis-à-vis de sa mie. Ce bénéfice dure le temps d'un scénario — ou une semaine. Mais le satyre peut entretenir la séduction par un nouveau jet toutes les semaines.

Combler

L'Armance nécessite aussi de savoir satisfaire sexuellement ses partenaires.

Savoir-faire : Art courtois
Famille : Société
Spécialités : techniques ou postures particulières.

Avec cette Compétence, l'Inspiré sait comment s'y prendre pour mieux donner du plaisir et mieux en recevoir lors d'un coït. Dans l'Harmonde, peu d'individus la développent. À vrai dire, cela dépend surtout du contexte culturel. Elle est certes beaucoup plus fréquente dans les Communes princières ou les Terres veuves qu'en Province liturgique et en Urguemand. De même, ce sont généralement des individus en contact relativement constant avec la sexualité qui prennent la peine d'améliorer leurs talents. Évidemment, les premières concernées sont les courtisanes et les favorites. Mais aussi les courtisans, les satyres et les libertins. Seules les prostituées d'un certain rang pratiquent l'art courtois, pour les autres la satisfaction des besoins masculins bruts suffit amplement.

À la création de l'Inspiré satyre, on considère qu'il a une base en Savoir-faire : Art courtois de niveau 5.

CHA + Art courtois : satisfaire sexuellement ses partenaires.
CRE + Art courtois : créer une ambiance propice, une mise en scène érotique.

L'acte charnel : l'intérêt de l'Art courtois ne réside pas dans la réussite de cet acte proprement dit, mais dans la satisfaction totale de l'amante. En provoquant et en prolongeant le plaisir de ses partenaires, le satyre parvient à les captiver. C'est de cette manière qu'il tisse des liens profonds avec ses nombreuses maîtresses. Mais il en est de même pour les favorites qui capturent les sens d'un roi ou des courtisanes qui s'attirent ainsi la bienveillance de leurs protecteurs.

Afin d'évaluer la performance du satyre, on effectue un jet d'opposition CHA + Savoir-faire : Art courtois contre VOL de sa partenaire. La MR obtenue lors d'un jet de séduction

SAVOIR-FAIRE : ART COURTOIS

Niveau	Valeur
1	Vous n'êtes plus innocent en la matière.
2	Vous savez créer une atmosphère propice.
3	Vous commencez à vous intéresser au plaisir de l'autre.
4	Vous n'êtes pas encore inoubliable !
5	Vous avez quelques notions utiles d'anatomie.
6	Vous connaissez une ou deux postures inédites.
7	En certaines circonstances, vous êtes un bon amant.
8	Vos partenaires cherchent toujours à vous revoir.
9	Vous graverez cette nuit dans sa mémoire.
10	Vous êtes la Muse de la volupté et de la luxure !

s'ajoute au score du satyre. D'autres modificateurs peuvent jouer selon les circonstances...

Il est à noter que, normalement, un amant possède un malus face à une méduse. En effet, il doit prendre en compte les serpents pour satisfaire sa partenaire. Le plus souvent, impressionné ou apeuré, il néglige ce détail. Ce n'est pas le cas des satyres qui sont d'ailleurs des experts en caresses et savent amadouer la chevelure. Dès lors, la méduse, pleinement comblée, devient une amante passionnée.

Enfin, le satyre peut utiliser des potions aphrodisiaques pour faciliter l'acte charnel. Comme pour tout poison, la victime a droit à un jet de RES contre la Virulence. En cas de réussite, l'aphrodisiaque est sans effet. En cas d'échec, on utilise la MR négative comme bonus pour le satyre. La mandragore, la gomme du jizz et le satyrigon sont des exemples de plantes à effet aphrodisiaque.

MODIFICATEURS

Valeur	Bonus/Malus
Séduction	+ MR du jet de Séduction
Aphrodisiaque	+ MR négative lors du jet de RES de la victime
Mise en scène	+ MR du jet CRE + Savoir-faire: Art courtois
Milieu	à la discrétion de l'EG (cf. AGONE, p. 157)
Méduse	- 2 (sauf pour les satyres)



MAGIE

L'Onyre

Grâce au don secret de l'Onyre, le satyre peut matérialiser le souvenir de scènes auxquelles il a assisté. Il doit toutefois s'agir d'un événement impliquant des êtres vivants. Les yeux du satyre s'écarquillent et une zone lumineuse se forme devant lui, légèrement transparente. La taille est à sa discrétion, mais dépend de l'espace disponible. Tous les satyres possèdent ce pouvoir, mais peu le développent réellement.

Le voyeurisme

En temps normal, le satyre choisit quelles sont les scènes qu'il veut conserver en mémoire. Il doit alors réussir un jet de PER + Saisons :

NUITS D'AMOUR

Rappel: CHA + Savoir-faire: Art courtois contre jet de VOL.

MR	Valeur	Bonus en Société
0	Votre partenaire vous oubliera avec le soleil levant.	0 (plus de séduction possible)
1	Votre partenaire reste sur sa faim.	0
5	Satisfait, il en redemandera.	+ 1 (permanent)
10	Comblé, il garde un très bon souvenir de cette nuit.	+ 2 (permanent)
15	Votre partenaire s'enflamme, cette nuit est mémorable !	+ 3 (permanent)
20	Ébloui par vos talents, il est avide de vos caresses.	+ 5 (permanent)
21+	Désormais, il n'est plus qu'un esclave.	Succès automatique

Note: les bonus en Société s'appliquent aussi pour les prochaines relations sexuelles.



printemps, limitant Vigilance, contre DIFF 15. Les modificateurs liés à la luminosité et au milieu s'appliquent (*cf.* AGONE, p. 157). Tous les éléments sont gardés, y compris le son et le souvenir du toucher. Cela dit, faire apparaître autre chose que l'image est plus difficile.

La vue étant l'élément prépondérant, il est possible de conserver une scène où seul ce sens est concerné (notamment l'observation par une longue-vue, un télescope ou... le trou d'une serrure !). Par contre, cela n'est pas envisageable lorsqu'un seul autre sens est concerné (ouïe, toucher...).

Le satyre peut conserver autant de scènes (soit plusieurs minutes à chaque fois : un combat, une rencontre, une discussion... à l'EG de statuer) que son score d'INT.

Notons pour terminer qu'un satyre possédant l'Avantage « Mémoire eidétique » n'a pas besoin de faire de jet pour conserver une scène, cela se fait automatiquement. De même, il n'est pas limité par son INT : tout ce qu'il voit est enregistré automatiquement.

Par contre, s'il a le Défaut « Distrait », la DIFF passe à 16. Le nombre de scènes pouvant être conservées est limité au score d'INT - 1.

La mise en scène

Le satyre doit réussir un jet libre d'ART + Saisons : printemps, limitant Vigilance, afin de réussir à matérialiser la scène. Tout est reproduit fidèlement, à la taille désirée par l'Inspiré. Cependant, la difficulté varie selon le degré de précision souhaitée. Le temps nécessaire à l'apparition complète de l'Onyre dépend directement de cette résolution recherchée.



L'ONYRE

Rappel : jet d'ART + Saisons : printemps, limitant Vigilance, pour manifester la scène.

Effet recherché	**DIFF**	**Temps de concentration**
Créer une scène floue et transparente, sans sonorité.	10	1 tour
Donner une plus grande précision : les visages sont reconnaissables, on peut entendre les paroles.	15	2 tours
Les détails sont clairement visibles (on peut définir la couleur des yeux, les motifs d'une broche), la plupart des bruits sont rendus.	20	3 tours
La scène est d'une précision étonnante. À ce stade, elle paraît réelle au premier coup d'œil : il est même possible de déceler des détails que le satyre n'avait pas repéré originellement, les spectateurs peuvent même lire un texte visible.	25	4 tours
On peut toucher les éléments de la scène, le moindre détail est analysable : l'Onyre est une porte ouverte sur le passé.	30	5 tours

La Menace

Je promets au Grand Luxurieux, Seigneur Incomparable des Nuits Trépidantes, Émissaire Inégalable du Plaisir, Obsidien du Cinquième Cercle, de le récompenser dans vingt-huit nuits de tout ce qu'il me confiera. En foi de quoi j'ai signé.

Dernière Connivence de Maldicci, satyre conjurateur et tenancier du Doux Souvenir.

LES TÉNÉBREUX

AU CŒUR DES OMBRES

Interprétation

Les satyres gangrenés par la Ténèbre voient leur comportement se modifier progressivement. Ils perdent peu à peu tout goût pour l'Armance et retrouvent cet instinct primitif de possession. Les satyres ténébreux sont des personnages nocturnes et pervers. Ils rôdent dans l'obscurité pour accomplir leurs forfaits. Ils ne craignent ni ne respectent personne. Ils haïssent leurs frères qui refusent les dons de l'Ombre. Pour eux, l'Errance des Plaisirs n'est qu'une condamnation : celle que le Monarque des Jonquilles prononça il y a bien longtemps.

Les Ténébreux préfèrent se réfugier en des endroits où la nature est sauvage et dangereuse. Ils y construisent leur sanctuaire. Dans la profondeur d'une vaste forêt, dans la noirceur d'une caverne, au fond d'une crevasse, on trouve les repaires des seigneurs de la Marque brune.

Ils vivent entourés de nombreuses créatures liées au monde nocturne et aux Abysses, des animaux maudits notamment. Ils retrouvent ainsi le contact que connaissaient leurs ancêtres, les vagabonds bestiaux. Ils parcourent les forêts entourés d'une meute dédiée à l'Ombre. Certains assouvissent même leur Déviance sexuelle avec certains croisements. Dans leur sanctuaire, ils ont des enclos où s'ébattent d'immondes hybrides. Ces bâtards naissent de la semence pervertie du satyre. Ainsi, s'ils perdent leur mode de reproduction usuel, les Ténébreux le remplacent par un simulacre d'insémination.

> **CORNEL FINEGARDE**
>
> Ce satyre à la peau d'ébène est une légende pour les siens. On raconte qu'il est né dans la Baronnie de Rochronde, sur le site de l'ancien Collège du Souffre-Jour. Son père aurait utilisé un vestige du Ténarbre. Nul ne connaît l'identité de ce satyre. Certains affirment qu'il s'agissait en réalité du Haut-Diable des Incubes, Pan.
>
> Cornel a beaucoup voyagé. Son corps marqué par la Ténèbre l'a prédisposé à la Maraude et il a fait ses armes dans les Bas Quartiers de Lorgol. Il a ensuite disparu. Mais beaucoup racontent qu'il s'est ensuite rendu en Abyme et qu'il y règne désormais en maître sur les Princes-Voleurs : il est l'Empereur de la Maraude.
>
> Il posséderait de nombreux pouvoirs liés aux Abysses et au Ténarbre et serait le meilleur assassin de l'Harmonde.

LA TÉNÈBRE ET LA REPRODUCTION DU SATYRE

Lorsque les cornes de jais poussent (75 en Ténèbre), le satyre ténébreux devient stérile. Son germe est contaminé par la Noirceur. Par contre, il semble que les Hauts-Diables aient besoin de cette semence. C'est la tâche de Pan de la récolter et de l'utiliser... Nul ne sait à quels desseins.

Si le satyre cherche à enfanter, il fera pousser un arbre-cocon difforme, aux branches torturées et à l'écorce morte. Cette monstruosité restera là, sans jamais dépérir. Elle est source de grand danger pour une forêt. On raconte qu'à son contact, les animaux sont marqués par

ALRAÛNE

Aussi appelée mandragore abyssale, cette étrange variété ne pousse que dans les terres nourries par la Ténèbre, généralement près d'un malsuinteux. La conjonction de la nature du sol et de la semence polluée du Ténébreux donne naissance à un plant couleur de cendre gorgé de substance poisseuse. On peut l'utiliser comme une mandragore basique (aphrodisiaque), mais elle est en réalité un poison. En effet, elle contamine celui qui l'absorbe. L'ignorant gagne 1 point de Ténèbre. De plus, elle libère les penchants les plus sombres de celui qui l'ingère. Celui-ci ne voit pas seulement son désir sexuel exacerbé, il est aussi déterminé à satisfaire tous ses fantasmes. Pour terminer, la alraûne crée un véritable phénomène de soumission. Durant les effets de son ingestion — entre trois et cinq heures —, la victime devient très sensible à l'influence de la Noirceur. Elle a donc un malus de - 2 à tous ses jets de gain de Ténèbre.

la Ténèbre et subissent d'étranges transformations. Aussi les lutins font-ils la chasse à ces arbres qu'ils appellent les malsuinteux. Dès qu'ils en trouvent un, ils l'abattent, arrachent toutes ses racines et comblent le trou de pierres. Ils organisent ensuite un bûcher sur un sol infertile (du sable ou du roc) et s'éloignent pour ne pas respirer la fumée noire qui s'en dégage.

Nouveaux Bienfaits, nouvelles Peines

Les Bienfaits et Peines ténébreux qui suivent peuvent remplacer ceux décrits dans AGONE. Ils sont caractéristiques des satyres fidèles à l'Ombre.

Jeu des Ombres (remplace « Nyctalopie »)

L'obsession de l'Inspiré pour l'obscurité marque son utilisation de l'Onyre. Il est désormais capable de projeter la Noirceur de son âme afin de faire apparaître une masse de Ténèbre. Lorsque l'Inspiré veut utiliser l'Onyre, il crée une brume opaque qui trouble les sens. Celle-ci adopte différentes formes, en rapport avec les fantasmes et les peurs de l'Inspiré. La vision de cette brume de Ténèbre plonge dans une transe hypnotique.

L'Inspiré doit réussir un jet libre de Noirceur + Saisons : printemps. La DIFF varie selon la richesse des détails. Il est possible d'entendre des grognements, des gémissements et autres bruits infâmes. Afin de résister aux effets de l'Onyre ténébreuse, les victimes doivent réussir un jet de VOL contre DIFF degré de précision de l'Onyre et obtenir une MR supérieure à celle du Ténébreux. En cas d'échec, les victimes obéissent aveuglément durant une heure. Elles gagnent 2 points de Ténèbre.

Cornes de Jais (remplace « Présence oppressante »)

Le satyre voit des cornes noires et noueuses pousser de part et d'autre de son front. Leur longueur augmentera avec la progression du Ténébreux. Au final, elles prennent la même apparence que les cornes originelles des satyres : longues et courbes. La seule différence tient dans leur couleur : elles sont d'un noir insondable, avec parfois quelques veines d'un brun sombre. Beaucoup confondent cette matière avec l'Onyxium.

L'Inspiré gagne 1 point de Corps Noir.

Terreur panique (remplace « Entendre et parler avec les morts »)

Selon la légende, ce pouvoir est un cadeau du Haut-Diable des Incubes, Pan. Le regard du satyre peut provoquer l'Effroi chez sa victime, comme si elle voyait une créature véritablement terrifiante, un Démon surgit des ombres. Les règles de l'Effroi s'appliquent donc.



Ce que je sais

Cercle I

Les ténèbres pures ne sont pas si dangereuses. L'Ennemi, c'est la Perfidie. Les Démons sont bien utiles parfois. Ils facilitent nettement l'Armance ! Le plus dangereux reste d'éviter de succomber totalement à la Noirceur. Car un satyre refuse toute soumission. La Conjuration est simplement une pratique. Et une pratique mesurée est sans danger !

Cercle II

La Conjuration est bien plus intéressante ! Les Démons ne sont plus seulement utiles, ils sont aussi des expériences enrichissantes en soi ! Car les Azurins et les Saphirins ont une Densité supérieure à celle des Opalins. Il est donc possible de les utiliser comme compagnons nocturnes. Leur corps est plus rigide, et en même temps leur souplesse est fonction de ma volonté, tout comme leur forme. Bien sûr, ces créatures restent de pâles reflets de la douceur charnelle...

Cercle III

Les Ambrés et les Safrans sont des compagnons divins ! Ils sont soyeux à souhait et leur perversité est sans limite. À quoi sert encore l'Armance, alors que l'on peut avoir tout ce que l'on désire ? Ce que je veux, je le prends ! De gré ou de force, femmes et hommes combleront mon appétit. À vrai dire, j'aime la compagnie de mon Ambrée. Elle est curieuse comme je l'étais lorsque j'étais encore attaché aux pas de mon père. Elle découvre les plaisirs de l'Harmonde et j'aime lui servir d'initiateur. J'ai de plus en plus de mal à m'en séparer. Sa peau couleur de miel, son regard sombre et mutin, ses formes généreuses m'invitent toujours à la garder près de moi. Elle m'a parlé de ses sœurs aînées, les Succubes. Elle me dit qu'elles sont les compagnes des Démons les plus puissants. Me sera-t-il un jour possible de les conjurer ? Mon Ambrée ne dit rien, serait-elle jalouse de mon intérêt ? Bah ! Reportons notre attention sur ce beau jouvenceau qui vient de tomber dans mes rets...

Cercle IV

Que m'importent les sots principes des Royaumes crépusculaires ? Je suis désormais des Abysses, je ne crains plus les lois du Jour. Tous se prosternent devant moi. Les rares humains qui pénètrent en mon domaine sont totalement soumis à ma volonté. Ils sont mes esclaves. Ma liberté, je la gagne en conquérant le corps des autres. Je suis perpétuellement entourée de mes trois Ambrées, sublimes créatures à qui j'ai donné un corps végétal.

J'ai enfin réussi à capturer cette nymphe. Ce soir elle goûtera aux délices de la Noirceur. Déjà, son regard est capturé par l'Onyre, elle est totalement sous mon charme !

Mes plans se réalisent. Bientôt, j'arriverai à conquérir une Succube. Soumise à mes caprices, je serai pour elle l'égal d'un Haut-Diable ! Je dois me rendre en Abyme, gagner l'énigmatique Outrerive...

Pan, Haut-Diable des Incubes

Figure vénérée par tout Conjurateur satyre, Pan est un personnage bien étrange. Son corps est semblable à celui d'un satyre, mais un reflet carmin marqué rend la confusion impossible. Deux grandes cornes, semblables à celles des premiers satyres, partent de son front. Elles ont la couleur de la nuit. Il est entouré de nombreux amants et amantes.

Pan est l'un des rares Hauts-Diables qui parcourent encore l'Harmonde. Encore est-ce relativement rare et uniquement durant la nuit ou dans des lieux plongés dans l'obscurité. Il se dresse alors fièrement sous le regard de la lune. Où qu'il aille, ses sujets installent une tente gigantesque faite de peaux d'animaux très rares et d'étoffes précieuses. Il règne sur les Incubes, une cohorte de Démons qui arpentent l'Harmonde à la recherche de femmes mortelles destinées à servir les appétits luxurieux et sanguinaires des Hauts-Diables. Au côté des Succubes, les Incubes semblent jouer un rôle primordial dans la naissance de nouveaux Démons.

Cercle V

J'étais un satyre. Je ne le suis plus. Dans ma quête perpétuelle des plaisirs, j'ai trouvé celui qui me guidait. Le père de notre Peuple. Pan, le Prince des Incubes. C'est ce que je suis désormais. Un Incube. Ma semence gorgée de Ténèbre est précieuse pour les Hauts-Diables. Tout est démoniaque en moi. J'ai ma place au sein des Abysses, aux côtés du Seigneur Pan. Tous mes désirs sont satisfaits. Ma vie n'est plus que jouissance. Des Démons lascifs sont mes jouets perpétuels. J'ai bien compris que les Hauts-Diables en tirent profit. Et alors? Qu'ils fassent ce qu'ils veulent avec ma semence, moi je profite de leurs largesses.



LES PERFIDES

LE MASQUE ?

La corruption des cœurs

Moi qui vis dans le mensonge depuis tant d'années, je peux te dire ce qu'est le Masque. Il n'est qu'illusion! Il n'existe pas. Du moins pas en tant qu'être. Le Masque est un pouvoir, celui des humains. Le règne du tyran sur les faibles. L'abandon forcé de ce qui est notre sang: la liberté.

Nous avons été bernés par la mascarade des Muses. Tu veux connaître la vérité? La voici: après avoir conçu leur œuvre, les Muses furent tentées de conserver la maîtrise éternelle de l'Harmonde. De cette volonté maudite naquirent les humains. Vulgaires pantins destinés à assurer le règne des Muses. Sans nous, sans les saisons, elles auraient pu réussir. Lorsqu'elles comprirent leur erreur, il était trop tard, elles avaient insufflé aux humains un nouvel art: le Drame. Le talent de contrôler la vie des autres, d'en faire une vulgaire scène.

Elles cachèrent leur dernière œuvre par un mensonge, elles créèrent le Masque, fausse créature née de leur culpabilité. Quant aux humains, ils s'étaient totalement affranchis. Gagnés par le Drame, ils ne cherchaient qu'à imposer leur joug sur l'Harmonde.

Le Masque, c'est l'éternelle soif de pouvoir qui gagne les ambitieux, ceux qui envient les richesses matérielles de l'Harmonde. Noxe, tout comme les Muses, succomba à ce désir. Elle voulait que son ombre s'étende indéfiniment, sans que Diurne ne s'éveille jamais. C'est dans sa propre Noirceur qu'il s'étouffa. Ses manigances le condamnèrent, elle devint l'Ombre. La Dame de l'Automne, elle aussi, succomba. Les Guerres des Décans avaient laissé de vivaces blessures. Elle désirait secrètement que la Mort Rouge l'emporte sur les autres saisons.

Nous qui côtoyons sans cesse les seigneurs dans leur cour dorée l'avons bien compris. Vaincre le Masque, c'est avant tout renier ce qui fait la fierté des Ternes. Ne vis pas comme un mendiant! Mais n'oublie jamais que ton bien le plus précieux est la liberté. Aliène ton esprit, ton âme et ton corps et s'en est fini de toi... et de la Flamme qui vit en toi.

Après avoir vécu cinquante années à Abbadrah, je crois pouvoir dire que je connais la Perfidie. Elle sommeille dans le cœur de chaque être, elle attend l'heure propice, se nourrissant de cet appétit mesquin pour le pouvoir. Il n'existe pas qu'un seul Maître du Semblant, il en existe autant que l'Harmonde compte de rois et de seigneurs. Tous sont unis par le cinquième Art: le Drame. Ses pouvoirs sont plus subtils que les Œuvres, mais ils sont bien présents.

Lettre d'un parrain satyre à Svartem Igaritch.

L'incarnation du Mal

Ceux qui pensent que le Masque est né avec l'Harmonde sont bien sots! Je connais la vérité moi. Moi qui ai parcouru les sentiers vers le sanctuaire de nos cornes. Celui qu'on appelle le Maître du Semblant est de mon sang. Orthéniax, le Roi Cornu était son nom parmi nous. Lui qui fut le premier à user de subterfuges pour abuser la Vierge aux Fleurs. Lui dont la naissance même fut un acte immonde qui vit le viol des créatures les plus char-

mantes de l'Harmonde. C'est en lui que le Drame, cette énergie maléfique née des désirs inavoués des Muses, trouva refuge. Ceux qui se croient sages parmi les miens affirment que notre Dame le condamna à errer dans les bois, devenant le père des cerfs. Les idiots! Si la Dame et le Monarque des Jonquilles ne le détruisirent pas, c'est qu'il était investi de la puissance des quatre Muses. Il était désormais un Éternel.

Il usa de ses pouvoirs pour séduire la Dame Rouge, et l'automne se rebella contre ses trois sœurs. Il trompa les sens de l'Ardent et le lança à la poursuite de la Dame de l'Été. Aveuglé par le Drame, l'Ardent ne comprit son erreur que trop tard. Le feu consuma le ponant de l'Harmonde.

Oui. Orthéniax parcourt encore les Royaumes crépusculaires.

Extrait d'un cahier anonyme retrouvé en Abyme.

Attraits

L'Armance n'est qu'un jeu, une mise en bouche. Par son biais, nous sommes à même de nous glisser dans le cœur et dans l'esprit de nos amants. Ils sont à notre merci. En échange du plaisir que nous leur procurons, ils sont souvent prêts à bien des vilenies.

Il est stupéfiant de noter l'importance du bon mot chez les humains. L'Art de Stance a été perverti au point qu'on accorde toujours une grande importance à celui qui parle bien. Quant à nos talents en musique, ils enchantent nos hôtes et nous livrent leurs épouses. C'est ainsi que — en plus d'être de merveilleux acteurs — nous savons user au mieux des êtres qui nous côtoient. Leurs émotions sont si facilement contrôlables!

Mes frères ont bien tort de renier leur héritage. L'Armance n'est pas une fin en soi. Elle n'est qu'un moyen, celui qui verra l'avènement de notre règne. Les cours ne sont que des scènes où se joue notre épopée. D'un mot, je fais naître la rancœur, d'un regard la jalousie obscurcit les cœurs. Les autres satyres du cénacle me craignent et crachent derrière mon dos. Sont-ils si bêtes? N'ont-ils pas compris qu'il n'y a aucune frontière entre l'Armance et la Perfidie, sinon la couardise? Ils trompent les sens des femmes avec leurs philtres et leurs paroles enchanteresses. Moi je manipule sens et sentiments. Ma maîtrise est au-delà de l'art courtois, elle touche à l'essence même de l'Art. Le plus parfait des enfants des Muses: le Drame.

Mémoires de Cycéryl, dernier histrion connu.

Les histrions

Véritables troubles fêtes, ces satyres dévoués au Masque sont le cauchemar des cours seigneuriales. Ils existent depuis la Flamboyance. Allant souvent par bandes de trois ou quatre, ils parviennent à s'immiscer dans l'entourage des puissants afin de repérer les Inspirés qui possèdent des Charges. Ils s'emploient alors à discréditer par tous les moyens ces menaces pour les plans du Masque. Leurs armes sont le chantage, la rumeur, la calomnie et la diffamation. Leur petit plaisir est de plonger leur victime dans une intrigue amoureuse complexe qui se termine forcément par un drame.

Les plus terribles d'entre eux sont les quelques Damnés qui officient parmi eux. La Geste pervertie et le Faux Accord achèvent de ruiner les Inspirés.

Verve satyrique

Ce pouvoir est apparu avec les premiers fidèles satyres du Masque, les histrions. Très utile au sein d'une cour, il permet de ridiculiser son interlocuteur par diverses formules et traits d'esprits. Le satyre perfide raille ouvertement sa victime et l'expose aux quolibets et aux jugements. Ce pouvoir est particulièrement destructeur car il est utilisé par les histrions pour débusquer les Inspirés titulaires de Charges.
Contre eux, la Verve satyrique est très efficace. Si le Perfide réussit un jet de CHA + Éloquence contre DIFF Héroïsme x 2, il peut enlever à l'Inspiré tous ses PX investis dans ses Compétences de Société.

Dans le secret des Dames

Le satyre n'est jamais moins seul que lorsqu'il est seul.

Chute d'une comptine parue dans la Gazette de Tslana.

LES CORNES

Les satyres n'ont pas oublié que les Cornes étaient originellement leur royaume. Certains se lancent dans une quête dangereuse pour retrouver l'héritage originel de leur peuple: leurs cornes. S'arrêtant devant chaque racine qui s'arrache du sol, dans l'espoir de voir un des ornements perdus, leur secret désir est de découvrir un mince sentier menant au palais oublié du Roi Cornu.

Les Cornes ont donc une réputation ambiguë parmi les satyres. Elles furent le royaume d'Orthéniax et donc le cœur de sa malédiction. En même temps, elles ramènent à cet âge où la Marque brune régnait sans égal sur le printemps. Leur nom même est équivoque, souvenir d'un passé prestigieux qu'il serait coûteux de rétablir.

Malgré les nombreuses rumeurs, nul n'a pu apporter la preuve de la découverte du palais d'Orthéniax. Lorsque les satyres vont trop loin dans leur quête, on raconte qu'ils doivent affronter un cerf à la ramure gigantesque et aux sabots d'ivoire. Si quelques-uns ont pu survivre en s'échappant, aucun n'a pu le vaincre.

Cet animal est traité avec respect par les satyres. Il évoque pour eux la perpétuelle mise en garde contre le pouvoir corrupteur du Drame.

LA LIBERTÉ

De tout temps, il y a eu quelques satyres pour délaisser un temps les plaisirs et s'insurger contre les lois. De façon générale, les satyres sont profondément libertaires. Mais le libertinage l'emporte et la rébellion ne dépasse guère les salons et le discours égocentrique. Aucun satyre ne laissera pourtant les règles des Royaumes crépusculaires, œuvres des humains, lui dicter son comportement et aliéner sa liberté. Il n'est donc pas étonnant de voir qu'un satyre rejoint pour un temps certaines factions qui luttent contre la tyrannie.

Les cibles privilégiées sont le Cryptogramme-magicien — et le Cercle Écarlate —, la Province liturgique et les noblesses de l'Harmonde.

La Révolte des Femmes a ainsi attiré certains satyres, parce qu'elle véhiculait un idéal pacifiste propice aux voyages et aux plaisirs, luttait contre le Cryptogramme-magicien et la mainmise de la soldatesque sur la Janrénie.

De même, si la rigueur de la discipline au sein de Préceptorale est rédhibitoire pour tout satyre, beaucoup de rumeurs évoquent une alliance entre certains groupuscules de satyres, la Loge janrénienne et le Collège pour répandre certains enseignements des Sœurs de Tanis (*cf.* AGONE p. 60). Le Cryptogramme-magicien se méfie ainsi des cénacles, il a peur de voir en eux de véritables cellules dédiées à la subversion. L'ombre de l'hérésie de Lerschwin plane encore au-dessus des Hautes Demeures.

À l'heure actuelle, aucune preuve ne lie les cénacles satyres, les Sœurs de Tanis et Préceptorale. Mais les espions de l'ordre et de la Province liturgique sont très actifs.



LA MÈRE

Elle est, par essence, la quête de tout satyre. Créature immortelle, elle a nourri les rêves de chaque génération. On raconte qu'elle est capable de donner naissance à un satyre. Et effectivement, au travers des âges, elle a enfanté de nombreuses filles, les ménades. Ces femmes sont capables de captiver les sens des hommes grâce à une fragrance subtile. Tout comme leurs demi-frères, les satyres, elles ont un goût marqué pour les plaisirs. Elles naissent des rapports entre la Mère et un mâle de tout autre peuple. Elles-mêmes ne sont pas immortelles mais peuvent concevoir des filles. Selon la légende, leur union avec un satyre donne naissance à un autre satyre, et non à une ménade. Les satyres auraient donc un moyen de se reproduire normalement, sans l'intervention de l'Amour.

Malheureusement, les ménades sont excessivement rares. Si la légende rapporte que l'Ardent put conquérir onze milles ménades avant de retrouver la Dame de l'Été, il semble que leur nombre soit aujourd'hui bien inférieur !

À vrai dire, les satyres recherchent surtout la Mère. Ils la voient en effet comme l'unique possibilité pour eux de former un société véritable doté de mâles et de femelles. Lorsqu'elle sera retrouvée, l'Errance des Plaisirs prendra fin et sera remplacée par le Jardin des Délices. Car selon la légende, la Mère aurait reçu des Muses le pouvoir de faire resurgir des eaux la Forêt d'Ébène. C'est parmi les Racines Aînées que les satyres fonderaient leur civilisation.

Mais cette quête attire d'autres comparses. Car les Incubes recherchent activement la Mère. Il est peu probable que ce soit uniquement pour satisfaire l'appétit sexuel du Haut-Diable. Elle a sûrement un rôle à jouer dans ses plans machiavéliques. Certaines rumeurs parlent aussi d'un Cercle de fées noires, originaire des Terres veuves, sur les traces de la Mère. Les satyres n'ont aucune idée des intérêts du Cercle Noir, mais ils redoutent les machinations de ce Décan. Et puis, il y a le Masque aussi, qui fut autrefois Orthéniax et qui désire retrouver son ancienne compagne.

La Mère et ses filles sont donc obligées de se cacher perpétuellement afin d'échapper à leurs poursuivants. La Marche modéhenne l'abrite sûrement et, depuis quelque temps, les satyres suspectent les lutins modéhens d'avoir accueilli la Mère dans l'un de leurs Chênais. Ils garderaient le silence pour éviter que les satyres ne retrouvent leur grandeur passée et ne règnent à nouveau sur le printemps...





Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix : 35 FF (5,34 €)
ISBN : 2-84476-068-6



